

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA

Nurul Warits Marinsa Putri¹, Hamiyati², Shinta Doriza³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, email: nurulwaritsmp@gmail.com

ABSTRACT: ONLINE GAME IMPACT: STUDY OF TRASH-TALK BEHAVIOR PHENOMENON IN ADOLESCENTS

Playing online games can trigger aggressive behavior. One of the phenomena of aggressive behavior among adolescents that occurs in Indonesia is trash-talk behavior. This research was conducted to find out the phenomenology of trash-talk behavior in adolescents and to understand the factors that cause trash-talk behavior. This research is a qualitative study using the Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) method. The online game media chosen is the Bang Bang Legend Car Online Game (MLBB). The sample in this study were 3 people, where primary data were obtained from adolescents aged 14-15 years who were selected by purposive sampling. Data collection techniques were carried out through participatory observation, semistructured interviews, and documents. The results of this study indicate that there are 12 factors that cause teenagers to trash-talk behavior in the MLBB online game. By minimizing these twelve factors, it can prevent teenagers from the negative impact of trash-talk behavior and develop into a positive person.

Keywords: Online Games Impact, Mobile Legends Bang Bang, Trash-Talk, Adolescent Behavior

Bermain game online dapat memicu perilaku agresif. Salah satu fenomena perilaku agresif pada remaja yang terjadi di Indonesia adalah perilaku *trash-talk*. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu fenomenologi perilaku *trash-talk* pada remaja dan memahami faktor penyebab perilaku *trash-talk*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Media *game online* yang dipilih adalah Game Online Mobil Legend Bang Bang (MLBB). Sampel dalam penelitian ini sebanyak 3 orang, dimana data primer didapatkan dari remaja berusia 14-15 tahun yang dipilih secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi, wawancara semiterstruktur, dan dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat 12 faktor penyebab remaja berperilaku *trash-talk* dalam game online MLBB. Dengan meminimalisir kedua belas faktor tersebut maka dapat menghindari remaja dari dampak negative perilaku *trash-talk* dan berkembang menjadi pribadi yang positif.

Kata kunci : Dampak game online, Mobile Legends Bang Bang, Trash-Talk, Perilaku Remaja

PENDAHULUAN

permainan digital yang dilakukan secara daring atau memerlukan akses internet. *Game online* memiliki tujuan untuk menghibur (Quwaider, Alabed, & Duwairi, 2019), memberikan rasa senang, sebagai media *refreshing*, mengisi waktu luang, dan sebagai sarana untuk

menemukan teman baru karena sebagian besar *game online* dapat dimainkan bersamaan dengan banyak orang (Kurniawan, 2017). Bermain *game online* dapat memberikan perubahan perilaku atau efek tertentu terhadap penggunaannya. Seperti yang dikemukakan oleh Stamm dan Bowess (Alifanza, 2018), ada dua efek dari media terhadap penggunaannya, yang

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

pertama adalah efek primer, yaitu efek yang ditimbulkan karena adanya terpaan, perhatian dan pemahaman; serta efek sekunder, yaitu perubahan tingkat kognitif dan perubahan perilaku.

Bermain *game online* mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar seseorang (Lestari & Mantasa, 2013), hal ini dibuktikan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan tingkat konsentrasi belajar. *Game online* juga dapat membuat kecanduan dan depresi pemainnya, dalam hal ini pada siswa SMP (Zaelani, Setiawati, & Lestari, 2019). Dhamayanthie (2020) juga membuktikan bahwa *game online* berdampak buruk pada perilaku orang yang memainkannya yakni terdapat mahasiswa yang berperilaku malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas. Dampak lain dari game online adalah kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, prestasi belajar terganggu, dan dapat menimbulkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain (Dhamayanthie, 2020). Jadi bermain game online benar memberikan dampak perubahan perilaku kepada orang yang memainkannya, terlebih remaja yang masih sedang mencari identitas dan jati dirinya.

Saat ini, salah satu *game online* yang sedang populer dimainkan oleh remaja di Indonesia adalah game Mobile Legends Bang-Bang (MLBB). Berdasarkan data yang diperoleh

dari Hootsuite hingga bulan Januari 2019 game MLBB masih menduduki popularitas peringkat pertama dengan jumlah pemain aktif terbanyak di Indonesia. Bermain game online MLBB dapat memberikan pengaruh yang positif karena melalui *game online* memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar pemain (Gong, Zhang, Cheung, Chen, & Lee, 2019). Pemain dapat saling berkomunikasi dan berbagi pengalaman dari awal bermain hingga permainan berakhir. Selain itu juga dapat memberikan pengaruh yang negatif pada perilaku remaja yang memainkannya dimana dapat menimbulkan perilaku agresif

Setiawati dan Gunado (2019) menjelaskan perilaku agresif yang muncul pada remaja yang berusia 12-18 tahun terutama Siswa SMP yang bermain *game online* mencapai perilaku agresif yang memprihatinkan. Dijelaskan pula bahwa siswa yang bermain Mobile Legends dan PUBG Mobile menunjukkan perilaku agresif paling tinggi dibandingkan siswa yang bermain *gameonline* lain. Hal itu karena game tersebut mengandung unsur kekerasan, seperti memukul karakter lawan, menembak menggunakan senjata, mencabik-cabik menggunakan pedang, dan masih banyak lagi yang membuat remaja awal meniru hal tersebut.

Salah satu fenomena perilaku agresif pada remaja yang terjadi di Indonesia adalah perilaku *Trash-talk*. *Trash-talk* menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed. (2018) adalah

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

perilaku berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa persaingan (destruktif) atau memotivasi (konstruktif) seseorang. Bentuk perilaku *Trash-talk* berupa perilaku menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan secara verbal maupun non-verbal.

Perilaku *Trash-talk* memberikan dampak seperti mempengaruhi perilaku kompetitif, mempengaruhi psikologis, menimbulkan masalah, menurunkan kemampuan kinerja dan kreatifitas seseorang (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018); mempengaruhi kehidupan bersosial (Greitemeyer, 2018); menimbulkan sanksi sosial, menunjukkan kepribadian yang buruk, dan menimbulkan konflik (Fariz, 2017), bahkan menurut Fox, Gilbert, dan Tang (2018) dalam beberapa situasi, perilaku *trash-talk* dapat dikategorikan sebagai tindakan pelecehan.

Seseorang yang berkata kasar atau *trash-talk* dipicu oleh beberapa faktor. Fariz (2017) menyebutkan terdapat dua kategori faktor penyebab seseorang melakukan *trash-talk*. Pertama adalah faktor yang berasal dari dalam permainan itu sendiri atau internal. Kedua adalah faktor yang berasal dari luar permainan itu sendiri atau eksternal. Faktor internal berupa keterbatasan bahasa, tidak mengetahui peraturan permainan, dan karakter pemain yang egois. Sedangkan faktor eksternal berupa lingkungan pemain.

Oleh karena banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku *trash-talk*, maka remaja sebagai masa depan bangsa dan aset negara perlu dilindungi dengan cara mencari tahu dan memahami faktor penyebab perilaku *trash-talk*. Dengan demikian remaja dapat terhindar dari dampak negatif perilaku *trash-talk*, mereka dapat tumbuh berkembang menjadi pribadi positif serta berkontribusi dalam kemajuan bangsa dan negara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu fenomenologi perilaku *trash-talk* pada remaja dan memahami faktor penyebab perilaku *trash-talk*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Penelitian ini diambil di wilayah Jakarta Timur, lebih spesifik pada informan yang saat ini bersekolah di SMPN 74 Jakarta Timur pada bulan Maret hingga Juni tahun 2020. Media *game online* yang dipilih adalah Game Online Mobil Legends Bang Bang (MLBB). Sampel dalam penelitian ini sebanyak 3 orang, yang untuk selanjutnya akan disebut sebagai P1 (subjek 1), P2 (subjek 2), dan P3 (subjek 3). Data primer didapatkan dari remaja berusia 14-15 tahun yang dipilih secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi, wawancara semiterstruktur, dan dokumen. Pemeriksaan dan keabsahan datanya

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

didasarkan pada empat kriteria yaitu kepercayaan, keteralihan, depansibilitas dan kepastian.

HASIL

Dari hasil penelitian pada P1, P2 dan P3 didapatkan 12 faktor penyebab remaja berperilaku *trash-talk* dalam game online MLBB.

Tujuh faktor diantaranya memiliki kesamaan pengalaman diantara ketiga informan. Dua faktor diantaranya memiliki kesamaan pengalaman diantara dua informan. Tiga faktor diantaranya merupakan pengalaman pribadi tambahan yang dirasakan masing-masing P1, P2, atau P3 informan, dijelaskan pada tabel:

Tabel 1**Faktor Penyebab Perilaku *Trash-talk***

No	Perilaku <i>Trash-talk</i>	Keterangan		
		P1	P2	P3
1	Bermain dengan orang yang tidak dikenal	√	√	√
2	Karakter pemain yang egois	√	√	√
3	Adanya keterbatasan bahasa	√	√	√
4	Bertemu dengan teman yang memiliki perilaku <i>trash-talk</i>	√	√	√
5	Pengaruh media game online Mobile Legend Bang Bang	√	√	√
6	Bertemu pemain yang tidak mengetahui rule of game dan cara bermain yang benar	√	√	√
7	Pengaruh lingkungan	√	√	√
8	Faktor perubahan cuaca	√	-	√
9	Gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet	-	√	√
10	Hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain	√	-	-
11	Alat atau media yang digunakan untuk bermain (handphone), tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game online	-	√	-
12	Pengaruh media online (youtube, wa, dll	-	-	√

DISKUSI**Ketertarikan Remaja Bermain MLBB**

Game online Mobile Legends Bang-Bang adalah salah satu *game online* yang populer dan digemari oleh banyak remaja saat

ini. Hal tersebut ditemukan juga pada ketiga remaja (P1, P2, P3) yang menjadi informan dalam penelitian ini. Mereka mengaku tertarik dan hanya memiliki serta fokus bermain pada satu game, yakni game MLBB saja.

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

Dalam wawancara yang dilakukan pada ketiga informan, terdapat beberapa persamaan alasan ketertarikan mereka menyukai game MLBB yakni, pada P1 mengatakan: *"lebih gampang dimainin"; "suka gamenya aja, suka battle royal club gitu, nggak ribet, cepet"* ; *"Kalau Dota mapnya gede, waktunya bisa main sampai sejam. Kalau mobile legend kan bisa 15 menit"; "lebih mudah lebih cepat"*. Pernyataan ini juga disampaikan P2 yang mengatakan: *"main ML ajah gampang"; "praktis gak butuh ini itu pake HP kelar, udah gitu gak lama, cepet menang kelarnya haa mapnya kecil gampang dah pokoknya"*. Hal serupa juga disampaikan P3 yang mengatakan: *"Nyaman ajah bu udah mainnya, dia tuh gimana ya gampang bu mainnya gak ribet gitu, jelas menangnya, mapnya, trus ya itu menang terus haha gampang dah bu"; "Mobile legend itu mainnya nggak terlalu lama bu, paling 15 menit, 10 menit maksimal juga setengah jam bu"; "Iya kalau mobile legend juga dalam 1 pertandingan juga cuman 10 orang. Kalau PUBG kan 100 orang. Trus mapnya juga gede, pusing"; "Kalau mobile legend udah jelas kayak gitu-gitu aja ya, jadi tau dah langsung apal gitu. Saya juga udah pernah masukin PUBG, tapi gimana ya kurang gitu"*. Ketiga informan mengatakan bahwa game online MLBB adalah game yang mudah dimainkan dan mudah dimengerti alur permainannya sehingga mereka merasa dengan mudah menguasai dan memenangkan game

tersebut. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Kevino (2018) dimana salah satu karakteristik game genre MOBA adalah konsep permainan sederhana dan mudah dipahami yakni masing-masing tim hanya memiliki satu tujuan yang sama untuk memenangkan permainan.

Kesimpulan yang didapatkan adalah remaja tertarik memainkan game online MLBB karena game ini mudah untuk dimainkan, memiliki konsep atau alur permainan yang mudah dimengerti, cepat atau tidak membutuhkan waktu yang lama, sedang digemari atau populer kalangan kelompok bermainnya, memungkinkan adanya interaksi secara online, dan praktis karena tidak banyak memerlukan banyak perangkat tambahan lainnya, melainkan hanya membutuhkan HP dan jaringan internet yang baik.

Perilaku Trash-talk dalam Game Online MLBB

Berdasarkan pengalaman bermain game online Mobile Legends Bang-Bang yang dilakukan ketiga informan terdapat persamaan pendapat bahwa dalam permainan ini sudah terbiasa terdapat perilaku *trash-talk* yang dilakukan oleh para pemainnya. P1 mengatakan: *"Udah biasa, dibawa ketawa, kalo dulu sih ya emosi kalau di toxic, ngerasa diserang salah apa gitu, sekarang sih biasa kak malah rame gamenya hahaa, eee apa yaa emang orang-orang digame itu, kalau orang*

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

turnamen sih jarang toxic, paling yang nob”; “*Di mobile legend doang cuman ngata-ngatain udah biasa selow ajah kak...”*; “*Itu dah kayak apa ya di situ.. udah eee udah makanan sehari-hari kak*”. Pernyataan ini juga selaras dengan yang disampaikan P2: “*Ya itu bu gamenya ya gitu tadi enakan gitu kan gak ribut yaa, kalau toxic pasti, ML isinya gitu ya seru-seruan ajah udah biasa pada bacot... bocah*”. Hal serupa juga di katanya P3 yang mengatakan: “*Gamenya itu tadi bu ngilangin bosen, seru-seruan, kalau toxic udah ada dari dulu mau gimana, yaa ee banyak sabar ajah... kayak udah mendarah daging. Mau belajar profesional sekarang biar kurang-kurangin toxic*”.

Selain mendapatkan perilaku *trash-talk* dari pemain lainnya, dalam wawancara ketiga informan memiliki kesamaan yakni mereka mengakui juga melakukan perilaku *trash-talk* dalam permainan MLBB terhadap pemain lainnya. Seperti kutipan dalam wawancara P1 yang menjelaskan bahwa dirinya tidak terlalu suka berkata kasar maupun lainnya: “*Nggak terlalu suka sih (berkata kasar), tapi pernah mah pernah, sering ya sering*” namun tidak dapat dipungkiri dalam observasi P1 tetap sering berperilaku tersebut. P2 juga mengatakan bahwa dirinya juga sudah terbiasa berkata kata yang tidak baik: “*Iya paling anjing gitu bu, bukan suka sih apa yaa biasa ajah gitu udah*” dan perilaku ini sering dilakukan P2 saat bermain game online MLBB. Selaras dengan P1 dan P2,

dalam wawancara dan observasi P3 mengaku juga sering mengungkapkan kekesalan atau emosinya dalam bentuk kata-kata yang tidak baik seperti: “*Yaa banyak bu (macam kata yang digunakan) standar lah apa yaa bego begoin ajah gitu. Kalau ini sih bu di report mainnya nanti*”, lalu mengubah panggilan seseorang dengan nama hewan: “*anjing lu!*” atau merendahkan kemampuan pemain lainnya: “*gak bisa main tank dia, cadangan ntar*” dan mengungkapkan ancaman seperti: “*Nanti buktiin, report kalo maennya nggak bener*”. Penjabaran hasil wawancara diatas sesuai dengan penjelasan Fox, Gilbert, dan Tang (2018) bahwa perilaku *trash-talk* memiliki tujuan utama untuk mengganggu fokus; penjelasan Sayuno (2012) untuk menjatuhkan, mengambil alih pikiran dan rasa percaya diri lawan; dan penjelasan Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed (2018) untuk mengintimidasi, mengalihkan perhatian atau mempermalukan lawan, dan juga meningkatkan moral *trash-talker* (menyombongkan kemampuan diri maupun timnya).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fenomena perilaku *trash-talk* benar adanya dilakukan dalam permainan game online MLBB. Bahkan ketiga informan sudah menganggapnya hal yang biasa. Perilaku ini dilakukan dengan tujuan tertentu dan memberikan pengaruh yang besar dalam jalannya permainan.

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

Faktor Penyebab Perilaku Trash-talk Remaja

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada ketiga informan didapatkan informasi bahwa terdapat beberapa alasan atau faktor penyebab P1, P2 dan P3 melakukan perilaku *trash-talk* dalam permainan MLBB. Beberapa diantaranya memiliki kesamaan pengalaman antar informan. Beberapa alasan atau faktor penyebab dijabarkan sebagai berikut:

Beberapa diantaranya memiliki kesamaan yakni, pertama ketika P1, P2 dan P3 bermain dengan orang yang tidak dikenal. Ketiga informan mengaku dapat terpicu berperilaku *trash-talk* ketika bergabung menjadi satu tim ataupun melawan tim yang anggotanya tidak mereka kenal. Menurut P1, bahwa ia dapat berperilaku *trash-talk* ketika bermain dengan orang yang tidak dikenal. Seperti yang P1 katakan: *"Karena gak kenal itu kak, suka-suka mainnya. Apalagi kalau semau dia gak bakal bisa dikasih tau udah"*; *"Iya itu kesalnya saya kalau main sama yang gak kenal truss sok asik, tapi mainnya gak bener nob lah itu selow sih cuma gimana yaaa"*. P2 juga menceritakan pengalamannya saat bermain dengan pemain secara random yang berasal dari Malaysia. Pemain khususnya dari negara tersebut seringkali memicu P2 untuk berperilaku *trash-talk*. Pernyataan tersebut sesuai dalam kutipan wawancara: *"Terus temu lagi malaysia yang*

bacotnya aduh"; *"Iya Malaysia malah kalau udah ketemu Indo nih pasti langsung ngata-ngatain bu langsung ngehujat toxic dah bu padahal mah aslinya negara dia mah maling bu"*; *"Ya biasanya mainnya nggak santuy bu bocah gituu pokoknya toxic the genks bu. Udah maling gak mau ngaku lagi"*. Ini juga disampaikan oleh P3 yang mengatakan: *"Kalau main sih enakan ber-5 sih bu, jangan solo"* dengan maksud tidak bermain sendiri, namun bermain dengan membentuk tim yang sudah dikenal terlebih dulu. *"Udah auto lose bu, ya emosi kesel sendiri, ngomel sendiri hehe"*; *"Udah auto kalah itu bu. Iya ngomel bu ke temen pas maen, toxic kadang"*.

Kedua adalah karakter pemain yang egois. Sesuai dengan penjelasan Fariz (2017) karakter pemain yang egois termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab perilaku *trash-talk*. Pemain dalam tim maupun lawan yang memiliki watak egois, tidak sabar, tidak mau diberikan saran maupun masukan, dan bertindak semaunya akan memicu terjadinya perilaku *trash-talk* oleh ketiga informan. Menurut P1 pemain yang memiliki watak egois, tidak suka diberi masukan dan saran lebih besar kemungkinannya untuk memicu P1 berperilaku *trash-talk*. Seperti pada kutipan berikut, ketika P1 memberikan saran: *"Pakai hero ini aja, ini lebih bagus gitu daripada hero itu kalah mulu di war"* dan komentar: *"Kok gitu sih mainnya gitu doang, dibilang pick ini bandel sih kalau*

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

dibilangin” namun pemain yang egois tersebut menghiraukannya. Keadaan ini membuat P1 berperilaku *trash-talk* terhadap pemain egois tersebut, seperti mengatakan: “*Bego banget sih bim mainnya bim, tolo!*”. Sesuai kutipan pernyataan P2: “*Terus tau sendiri lah game bocah bu sering ketemu bocah bacot, salah ngetik bacot, buffnya di ambil bacot padahal mah nggak ngaruh gitu aduh saya juga bingung*”. Seperti penjelasan P3 yang mengatakan pemain yang egois dan tidak sabar dalam permainan juga seringkali berperilaku tidak baik dan memicu P3 untuk berperilaku *trash-talk*. Seperti situasi yang digambarkan: “*Gimana ya, gak gimana gimana bu paling ngatain trus mainnya asal, keluar dari game di report jelek, rank turun trus saling bacot gak trima apalagi kalo tanding*”.

Ketiga adalah keterbatasan bahasa. Seperti yang dijelaskan Fariz (2017) keterbatasan bahasa termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab perilaku *trash-talk* yang dilakukan seseorang. Keterbatasan bahasa yang dialami P1 menyebabkan komunikasi yang tidak lancar antar pemain. Kondisi ini terjadi saat P1 bermain secara random dan dipasangkan dengan pemain yang berasal dari negara lain. P1 mengatakan: “*Biasanya emang gitu sih orang dari luar Indonesia susah gitu cara mainnya, nggak sesuai ekspektasi kita. Tapi kita ngediemin aja, dia nggak ngerti bahasa kita, kita bacotin juga*”. P2 menceritakan pengalamannya

bermain dengan pemain yang berasal dari negara Myanmar dan mengalami kesulitan saat berkomunikasi seperti: “*Hampir semua bu ben hari (bertemu pemain Myanmar setiap hari), kalau setiap dia kesel nih bu kita kill banyak dia iri kan, pasti ngomong Le Le Larlah saya mana ngerti bahasanya bu*”; “*Lah saya nggak ngerti saya bilang aja lu ngomong apaan sih*”. Kondisi P2 dan pemain yang tidak dapat berkomunikasi dengan baik ini seringkali menimbulkan perilaku *trash-talk*. Keterbatasan bahasa yang dimiliki antar dua negara ini menyebabkan komunikasi yang tidak baik dan lebih sering memicu emosi yang ditunjukkan dalam bentuk perilaku *trash-talk*. Seperti hambatan yang dialami P3: “*Apa yaa kalau sama luar ya itu gak ngerti ngomong apa, tau tau udah ngatain gitu bu, kayak Myanmar gitu eh toxic ajah gitu mainnya, pokoknya emosi kalau ketemu bendera Myanmar*”.

Keempat adalah bertemu dengan pemain yang memiliki perilaku *trash-talk*. Tidak dapat dipungkiri dengan situasi kompetitif yang terbentuk dalam game online MLBB menyebabkan banyak pemain terbiasa berperilaku *trash-talk*. P1 menyatakan bahwa ia dapat berperilaku tersebut dikarenakan mendapatkan perilaku tersebut dari pemain lain, seperti: “*Kalau nggak ada yang duluan, aku orangnya bodoamat*”. Sama halnya dengan P2 yang mengatakan: “*Saya diem bu sebenarnya ga sering gitu, tapi kalau ada yang gituin saya*

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

yaa saya bales bu” dan P2 menjelaskan bahwa seseorang yang awalnya tidak berperilaku tersebut dapat melakukan perilaku tersebut dikarenakan memiliki pengalaman mendapatkan perilaku *trash-talk* dari pemain lainnya. Seperti yang dikatakan juga oleh P3, ia berperilaku *trash-talk* dikarenakan menerima perkataan yang tidak baik dan bully-an dari teman sekelasnya: *“Jadi tuh satu kelas main mobile legend, beberapa orang itu diajakin terus ngambil kata-kata nob ‘nob itu’ ‘cupu’ lah buru main, di bully lah bu gitu”*.

Kelima adalah pengaruh media game online Mobile Legends Bang-Bang. Game online MLBB tidak jauh dengan budaya dan situasi kompetitif, sehingga dengan mudah menumbuhkan perilaku *trash-talk* terhadap pemainnya. Seperti halnya penjelasan Sayuno (2012) adanya perilaku *trash-talk* dalam sebuah permainan dan olah raga memiliki pengaruh yang kuat untuk menjatuhkan, mengambil alih pikiran, dan rasa percaya diri lawan. P1 menceritakan bahwa ia mulai terbiasa berperilaku *trash-talk* semenjak bermain game online MLBB. Seperti pengakuan yang dikatakan P1 : *“Pertama kali main mobile legend sih (berkata trash-talk)”* dan *“Dari mobile legendnya pas lagi main ada yang toxic ‘bego banget sih’ pakai bicara kasar gitu. Toxic pokoknya”* dan mulai terbiasa ikut meniru berperilaku tersebut. P2 menjelaskan bahwa game online MLBB juga memberikan pengaruh

yang besar karena hampir setiap saat perilaku tersebut dilakukan oleh pemain dalam pertandingan. Seperti kutipan berikut: *“Ya di ML hehe. Kebanyakan di ML, Iya pasti banget itu nggak pernah absen (perilaku trash-talk)”*. Dari melihat dan merasakan kondisi ini, P2 dengan mudah meniru untuk berperilaku *trash-talk* tersebut. Juga seperti kutipan lainnya yaitu dari pernyataan P3: *“Paling itu bu di ML nyakan banyak”*. P3 menekankan bahwa didalam media game online MLBB sudah tidak asing adanya perilaku tersebut : *“Iya bu gak usa ditanya lagi itu (pengaruh game MLBB)”*.

Keenam adalah bertemu dengan pemain yang tidak mengetahui *rule of game* dan cara bermain yang benar. Fariz (2017) menjelaskan bahwa *rule of game* atau peraturan permainan yang diabaikan termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab perilaku *trash-talk*. Pemain baru atau yang biasa dijuluki sebagai pemain ‘nob’ yang seringkali melakukan kesalahan dalam permainan juga dapat memicu P1 berperilaku *trash-talk*. Biasanya pemain nob ini belum paham dengan macam karakter hero, keahlian serta tugas yang seharusnya dilakukan sebagai pemain. Kondisi ini membuat pemain lainnya menjadi tidak nyaman dan merasa terbebani bermainnya. Seperti pada kutipan pengalaman cerita P1 dalam wawancara berikut: *“Gak maju maju (pemain nob tidak berani maju untuk bertarung). Udah didepan malah ditengah mulu gimana dah maunya”*. Hal

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

ini juga Seperti pada kutipan pernyataan P2 berikut: *"Padahal mah nggak ngaruh gitu aduh saya juga bingung. Hero yang nggak butuh buff malah ngebuff"; "Iya bu. (contohnya) buta map"; "Ah beban banget misalnya nih dia pakai Tank kita pakai MM, semestinya kita buff kan, nah dia malah nge-buff bu"; "Kaya misalnya kita main hyper carry MM, berarti Tank auto 2 kan hyper carry, dia malah pick MM lain kan aduh kebangetan bu bego tuh duh"; "Semua buff diambilin padahal mah semua bodoh"; "Itu yang Roger pengen bantai ah main gak bener masa nembakin harusnya pake yang (seperti) serigala, gak cocok gitu sama musuhnya".* Situasi ini menyebabkan P3 bergejolak emosinya dan memicu berperilaku *trash-talk* terhadap pemain lainnya seperti penjelasan: *"Ya naik lah emosi bu"; "Udah dikasih tau ngeyel kadang"; "Saya kan udah bilang jangan war dah pasti kalah, tapi malah di warin, ngotot sendiri udah jelas kalah kan bikin emosi ajah bu kalo dikatain bales, katain mulu gak selese-selese".*

Ketujuh adalah pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan yang terbiasa dengan perilaku *trash-talk* memicu P1 untuk ikut berperilaku tersebut. P1 mengatakan: *"Sama lingkungan mah emang dari kecil kayak gitu omong kasar sampai anak umur 5 tahun aja ngomong kayak gitu disini".* Termasuk didalamnya adalah tetangga dan *peer group*. Seperti kutipan penjelasan kehidupan sehari-hari P1 berikut: *"Kecuali lagi chatingan sama*

temen, temen tiba-tiba toxic" dan menerangkan banyak orang terdekatnya yang saat ini berperilaku tersebut. Seperti pada kutipan: *"Temen sendiri sih, tetangga lah ada".* Lingkungan keluarga P2 yang terbiasa berperilaku *trash-talk* juga dapat memicu dirinya untuk melakukan hal yang sama. P2 mengaku mendapatkan contoh dari orangtuanya yang sudah biasa berperilaku *trash-talk* terhadap P2. Kondisi ini terjadi ketika P2 asik bermain game online seharian dan membuat orangtuanya marah hingga mengeluarkan kata-kata yang tidak baik. Seperti yang dikatakan P2: *"Gak sampe dihukum bu, (hanya) dikatain juga, kadang 'kerjaan main mulu gitu bego', disuru sholat makan gitu bu".* Selain itu lingkungan kelompok bermain dan disekolah juga memberikan contoh perilaku tersebut. Bahkan sosok guru yang seharusnya memberikan contoh yang baik, nyatanya tidak jarang pula memberikan contoh kata-kata yang termasuk didalamnya *trash-talk* sebagai bentuk atau cara memperingatkan maupun memberitahu murid-murid terhadap kesalahannya. Seperti kutipan penjelasan kehidupan sehari-hari P2 berikut: *"Karena SD temen saya berandal semua bu, udah makanan sehari-hari mereka bu. Nggak dibagi makanan langsung 'anjing lu' 'babi lu' gitu. Ah sorry bu";* dan sosok guru yang juga berperilaku tersebut seperti pengakuan P2: *"Ya sekolah lumayan lah (berpengaruh memberi contoh), guru paling cuman 'bego' 'goblok' gitu*

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

doang". Begitupula kondisi lingkungan yang terbiasa dengan perilaku *trash-talk* juga memicu P3 untuk ikut berperilaku tersebut. Khususnya pada lingkungan keluarga dan kelompok bermainnya. Pengalaman, P3 mulai terbiasa mendengar dan berkata kasar saat teman-teman seusianya berperilaku tersebut: "*Pas saya masih cupu-cupu banget nggak ngerti game, masih SD kelas 6 (pertama mendengar temannya berkata kasar)*"; "*Temen sekolah ada, banyak bu udah biasa sekarang bu itu (teman-temannya yang berperilaku Trash-talk)*"; "*Banyak pokoknya temen semua bu, iya seumuran*".

Kedelapan adalah faktor perubahan cuaca. Menurut P1 terjadinya perubahan cuaca seperti panas dan hujan dapat mempengaruhi jalannya permainan yang menyebabkan kondisi dirinya menjadi lebih mudah emosi. P1 mengatakan "*Oh itu pengaruh kak bikin HP panas gitu bikin makin low batt. Sekali main kan baterainya habis 5% kena panas bisa habis 10%*"; "*Ngaruh banget itu kak kalau hujan biasanya nge-lag*"; "*Iya, apalagi pas listrik mati wah itu nggak ada sinyal tuh*". Kondisi ini menyebabkan perubahan hati P1 seperti penjelasan: "*Oo iya kak kalau udah dibawa perasaan, gak sadar udah main ketemu orang gak bener atau toxic ya kita juga bales kak*". Menurut P3 terjadinya perubahan cuaca seperti hujan dapat mempengaruhi kualitas jaringan internet dan menyebabkan kendala saat

permainan berlangsung. Seperti penjelasannya: "*Hujan bu kalau hujan (saat hujan), ngaruh parah*". Kondisi ini membuat jalannya permainan terhambat atau terjeda dan dapat memicu dirinya berperilaku *trash-talk*.

Kesembilan adalah akibat gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet. P2 menjelaskan bahwa saat ini provider yang digunakan seringkali mengalami gangguan dan membuat sesi bermain terhambat. Seperti hambatan yang terjadi ketika permainan berlangsung: "*Pas lagi maen kan nih jadi kalah tuh turun rank, di kaitin juga sama yang lain tuh, jadi ngatain ngatain balik*"; "*Ya biasa bu pasti pada toxic. 'beban lu beban' gitu rame dah timnya, saya kan AFK ya mau gimana emang indihhomenya bikin gedek*". P3 juga menyebutkan jaringan internet yang tidak lancar akan menimbulkan perilaku *trash-talk*: "*Beh pengaruh banget bu! Udah pasti kalah (jika jaringan internet bermasalah), trus toxic dah pada gak sabaran*".

Kesepuluh adalah hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Seperti yang dikatakan P1: "*Mainnya nggak sesuai ekspektasi gitu, harusnya mainnya begini, kita mainnya begitu, padahal kita punya cara sendiri untuk menang*" adalah hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain dapat memicu perilaku *trash-talk*.

Kesebelas adalah disebabkan alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game. Kondisi ini dapat menghambat jalannya permainan karena membuat *game online* berat untuk diakses atau dijalankan. Seperti dikatakan P2: *"Iya bu malah tambah kalah, Iya (saat) ngetik ngetikngetik pas lagi ngetik tiba-tiba mati haha, apalagi hp saya bisa dibilang ini semi potato"*.

Terakhir adalah disebabkan pengaruh media online. Seperti yang dikatakan P3 dari pengalamannya bermain salah satu media online berikut: *"Tapi kan sekarang youtube kena sensor bu, udah nggak boleh sekarang, kalau dulu iya sering bu kan banyak dulu bu (perilaku Trash-talk)"*. Menurut P3 media online juga berpengaruh dalam merubah perilakunya, sehingga ia dengan mudah mencontoh untuk berperilaku tersebut.

Dari penjabaran faktor penyebab atau alasan yang mendasari P1, P2 dan P3 melakukan perilaku *trash-talk* diatas, dapat disimpulkan terdapat 12 faktor penyebab remaja berperilaku *trash-talk* dalam game online MLBB. Delapan faktor diantara memiliki kesamaan pengalaman diantara ketiga informan. Dua faktor diantaranya memiliki kesamaan pengalaman diantara dua informan. Empat faktor diantaranya merupakan pengalaman pribadi tambahan yang dirasakan masing-masing informan.

Selain itu berdasarkan penjelasan Fariz (2017) faktor penyebab perilaku *trash-talk* dapat

dibagi menjadi dua yakni, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi berasal dari dalam game, seperti faktor keterbatasan bahasa, pemain yang tidak mengetahui *rule of game* dan karakter pemain yang egois. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi berasal dari luar game atau lingkungan pemain. Sedikit berbeda dengan hasil temuan peneliti. Selain menemukan faktor yang dijabarkan Fariz, peneliti juga menemukan faktor internal tambahan penyebab *trash-talk* diantaranya: pengaruh dari media *game online* MLBB, bertemu dengan pemain yang tidak dikenal, dipicu oleh pemain yang berperilaku *trash-talk* terhadap dirinya, dan permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi. Sedangkan faktor eksternal tambahan penyebab perilaku *trash-talk* diantaranya: gangguan yang disebabkan provider internet, disebabkan alat atau media yang digunakan untuk bermain tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan *game online*, pengaruh media online, dan pengaruh perubahan cuaca.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada ketiga informan, tentang "Faktor Penyebab Perilaku *Trash-talk* pada Remaja dalam Permainan Mobile Legends Bang-Bang" dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Faktor penyebab P1, P2 dan P3

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

berperilaku *trash-talk* dalam game online MLBB dapat dibagi menjadi dua faktor yakni faktor internal (faktor yang berasal dari dalam game) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar game). Faktor internal diantaranya: bermain dengan orang yang tidak dikenal, karakter pemain egois, pemain lainnya yang berperilaku *trash-talk*, keterbatasan bahasa pemain, pengaruh media game online MLBB, pemain yang tidak mengetahui *rule of game* dan cara bermain yang benar, hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Sedangkan faktor eksternal diantaranya: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet, alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game, dan pengaruh media online.

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran bagi pemerintah, masyarakat, pengelola dan pengembang *game online*, orangtua dan keluarga untuk sadar dan bersedia memberikan pendampingan pada anak saat bermain *game online* dan bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut dengan metode penelitian kuantitatif dimana menganalisa seberapa besar masing-masing faktor dari 12 faktor yang ditemukan secara penelitian kualitatif tersebut menjadi faktor penyebab seorang remaja melakukan *trash-talk* dengan jumlah sampel yang lebih banyak

didalam suatu komunitas remaja yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifanza, M. H. (2018). Game Online Dan Trash Talk:(Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi dan Kelompok Bermain Gamer Game DoTA 2 Dengan Perilaku Trash Talk di kalangan Gamer DoTA 2 Kota Surakarta).
- Dhamayanthie, I. (2020). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MAHASISWA AKAMIGAS BALONGAN. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 4(1), 13-15.
- Fariz, A. (2017). *Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER).
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media & Society*, 20(11), 4056-4073.
- Gong, X., Zhang, K. Z., Cheung, C. M., Chen, C., & Lee, M. K. (2019). Alone or together? Exploring the role of desire for online group gaming in players' social game addiction. *Information & Management*, 56(6), 103139.
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in human behavior*, 80, 216-219.
- Kevino, S. (2018). *Apa Itu MOBA? - Esportsnesia*. Diunduh dari <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU *TRASH-TALK* PADA REMAJA

- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Lestari, S. M. P., & Mantasa, A. (2017). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UMUM UNIVERSITAS MALAHAYATI ANGKATAN 2013. *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan*, 4(4).
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582.
- SAYUNO, C. M. M. (2012). *DISCOURAGEMENT, DISTRACTION, AND DEFEAT: A VARIATION ANALYSIS ON TRASH TALK BY CHILD ONLINE GAMERS* (Doctoral dissertation, University of the Philippines–Los Baños).
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SMP YANG BERMAIN GAME ONLINE. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1).
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125-144.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SMP YANG BERMAIN GAME ONLINE. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1).

Nurul Warits Marinsa Putri, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Email: nurulwaritsmp@gmail.com

Hamiyati, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Shinta Doriza, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.